

# ŞUHUT İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

## 2. GELENEKSEL AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI



### ŞUHUT AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI

15-16-17-21-23 HAZİRAN 2021



## ŞUHUT MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ 2. GELENEKSEL AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI ŞARTNAMESİ

### TURNUVANIN AMACI

Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen genel amaçlar doğrultusunda öğrencilerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde akıl ve zeka oyunları etkili bir araçtır. Akıl ve Zeka Oyunları Yarışmaları ile öğrencilerin eğlenceli vakit geçirirken analitik düşünme teknikleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

### TURNUVANIN DAYANAĞI:

Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Orta Öğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliğinin 22. maddesinde "Sosyal etkinlikler ve diğer ders faaliyetleri kapsamında öğrencilerin ilgi ve yeteneklerini geliştirmelerine, kendilerine güven duyabilmelerine, sosyal ilişkilerde anlayışlı ve saygılı olabilmelerine, bilimsel düşünce ve inceleme alışkanlığı kazanabilmelerine imkân sağlamak amacıyla çeşitli yarışmalar düzenlenir" denilmektedir.

### TURNUVAYA KATILIM KOŞULLARI VE MÜRACAAT:

- Yarışmaya Şuhut İlçesinde bulunan İlkokul 1-2-3 ve 4. sınıflar, ortaokul ve lise öğrencileri katılabilirler.
- Öğrenciler her branştan oyuna(iki oyuna da) başvurabilir.
- Turnuva üç aşamalı olacaktır. Online olarak yapılan yarışmada ilk15'e giren öğrenciler2.online ön elemenden geçecekler. İlk 4'e giren öğrenciler yüz yüze yarışacaklar.
- Turnuva ile ilgili bilgilendirme Şuhut İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü yoluyla yapılacaktır.

### TURNUVANIN HEDEFLERİ

- Akıl yürütme becerisinin gelişmesi
- Konsantrasyon süre ve derinliğinin artması
- Girişimcilik ve cesaretin artması

- Okuduğunu anlama, anladığını uygulama beceri ve hızının artması
- İlk defa karşılaşılan koşullara adaptasyonun kolaylaşması
- Sorunlarla başa çıkma, yenilgi karşısında pes etmeme ve yeniden başlayabilme becerisi kazanma
- Yaratıcılığın gelişimi
- Motor becerilerin gelişimi
- Çok boyutlu görebilme, görünmeyeni canlandırabilme becerisinin artması
- Çok yönlü/stratejik/eleştirel düşünebilme
- Eldeki verileri doğru değerlendirme ve bunları sonuca ulaşmada verimli ve akılcı kullanabilme
- Ekip çalışmasına yatkınlığın artması
- Durumlar karşısında farklı çözüm yolları/stratejileri geliştirebilme
- Kendini ve yeteneklerini tanıma
- Hızlı düşünme ve karar verme

## İLETİŞİM: ŞUHUT İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Hakemler: Bilge DÖNMEZ- Okan KOÇAKOĞLU

Yarışma Koordinatörü: Serdal PALTACI

## TURNUVANIN UYGULAMA ADIMLARI

İli	AFYONKARAHİSAR	İLÇESİ	ŞUHUT
YARIŞMA ADI	ŞUHUT MANGALA TURNUVASI		
TURNUVA TARİHİ	16.06.2021	Saati	İlkokul:15.00 Ortaokul-Lise:17.00
SON BAŞVURU TARİHİ	14.06.2021	SİSTEM	6 SET
DÜŞÜNME SÜRESİ			
ORGANİZASYON	ŞUHUT İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ		
ÖDÜLLER	ÇEYREK -GRAM-YARIM GRAM ALTIN-ZEKA OYUNU		

<b>İLİ</b>	<b>AFYONKARAHİSAR</b>	<b>İLÇESİ</b>	<b>ŞUHUT</b>
<b>YARIŞMA ADI</b>	<b>ŞUHUT DOKUZ TAŞ TURNUVASI (İLKOKUL)</b>		
<b>TURNUVA TARİHİ</b>	15.06.2021	<b>Saati</b>	İlkokul:15.00
<b>SON BAŞVURU TARİHİ</b>	14.06.2021	<b>SİSTEM</b>	6 SET
<b>DÜŞÜNME SÜRESİ</b>			
<b>ORGANİZASYON</b>	ŞUHUT İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ		
<b>ÖDÜLLER</b>	ÇEYREK -GRAM-YARIM GRAM ALTIN- ZEKA OYUNU		

<b>İLİ</b>	<b>AFYONKARAHİSAR</b>	<b>İLÇESİ</b>	<b>ŞUHUT</b>
<b>YARIŞMA ADI</b>	<b>ŞUHUT SATRANÇ TURNUVASI (SATRANÇ)</b>		
<b>TURNUVA TARİHİ</b>	17.06.2021	<b>Saati</b>	Ortaokul-Lise:17.00
<b>SON BAŞVURU TARİHİ</b>	14.06.2021	<b>SİSTEM</b>	5 SET
<b>DÜŞÜNME SÜRESİ</b>			
<b>ORGANİZASYON</b>	ŞUHUT İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ		
<b>ÖDÜLLER</b>	ÇEYREK -GRAM-YARIM GRAM ALTIN- ZEKA OYUNU		

# MANGALA-DOKUZ TAŞ-SATRAŇ

## 1. KURALLAR :

- 1.1. Mangala, dokuz taş ve satranç oyununun yarışma talimatları, prosödürleri ve uygulama yönergeleri ile "Mangala,Dokuz Taş, Satranç Kuralları" geçerlidir.
- 1.2. Mangala, Dokuz Taş, Satranç kuralları web sitesinde mevcuttur.
- 1.3. Turnuva tipi, bireysel yarışma şeklinde olacaktır.

## 2. KATILIM :

- 2.1 Turnuva, [www.playok.com](http://www.playok.com) web sitesi alt yapısında yapılacak olup tüm dünyada online olarak düzenlenen bir sistemdir. Bu siteye kayıt olunması gerekmektedir.
- 2.2 Turnuvaya katılım ücretsizdir.
- 2.3 Oyuncuların [www.playok.com](http://www.playok.com) sitesine **ÜYE OLDUKTAN SONRA** en geç 14.06.2021 tarihine kadar <https://forms.gle/d2U99mcvCMR125W9A> kayıt formunu doldurmaları gerekmektedir. Bu form dereceye giren kişilerle irtibatı sağlayacaktır. Bu iki durumu([www.playok.com-googleformu\(https://forms.gle/d2U99mcvCMR125W9A\)](http://www.playok.com-googleformu(https://forms.gle/d2U99mcvCMR125W9A) kayıt formu) yerine getirmeyen öğrenciler yarışmaya katılamaz.
- 2.4 Turnuva, şartları sağlayan ŞUHUT genelindeki resmi/özel olmak üzere tüm ilkokul, ortaokul ve lise öğrencilerinin katılımına açıktır.
- 2.5 Turnuva üç aşamalı olacaktır. Online olarak yapılan ilk yarışmada ilk 15'e giren öğrenciler 2.online ön elemelerden geçecekler. İlk 4'e giren öğrenciler yüz yüze yarışacaklar.
- 2.6 400 sporcu kontenjanı vardır.

## 3. DEĞERLENDİRME:

- 4.1 Yarışma, saatli olarak oynanacaktır.
- 4.2 Turnuva sonuçları Şuhut İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bildirilecektir.

## 4. EŞİTLİK BOZMA :

- 5.1 Turnuva final sıralaması için sistemin kullandığı eşit bozma yöntemleri; <http://www.swissperfect.com/tiebreak.htm#principle%20progress%20scores> sitesindeki eşitlik bozma yöntemleri uygulanır.

## 5. ÖZEL KONULAR:

- 6.1 Yönergenin Şuhut İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü resmi Internet sitesinde yayınlanması ile resmi duyuru yapılmış sayılır.
- 6.2 Birinci tur eşleştirmesi, ilan edilen programa göre yapılacaktır.
- 6.3 Saat, oyunun sisteminde mevcuttur.
- 6.4 Oyuncunun dokunduğu kuyudan, sistem işlem yapar; hamleyi geri çekme olanağı yoktur.

## 6. İTİRAZ:

7.1 Turnuvaya katılan kişiler web sitesinin kurallarını kesin olarak kabul etmiş sayılır.

## 7. BİLDİRİM:

- 8.1 Turnuvaya giriş yapmış olmanız, turnuvaya katıldığınızı göstermez.
- 8.2 Turnuvaya katılım, turnuvalar bölümünden yapılır. Öğrencinin kendi turnuvasına girdiğinden emin olması gerekmektedir. İlkokul öğrencileri, turnuvalar kısmından turnuvalar-mangala veya dokuz taş bölümünü seçip buradan da [suhutilkokul](#)'a ortaokul ve lise öğrencileri ise satranç veya mangala oyununa giriş yaparak turnuvalar kısmından [suhutortalise](#)'ye giriş yaparak mavi ile yazılan sayılara (88.....) tıklayarak **(TURNUVAYA 88.... SAYIYA TIKLAYARAK GİRİŞ YAPILACAK)** turnuva salonuna alınacaktır. Çıkan ekranda turnuvaya katılmak istiyor musunuz sorusuna EVET dedikten ve sohbet kısmını işaretledikten sonra turnuva salonuna alınırsınız. İsminizin yanında (0-0)yazmıyorsa sistemden çıkış yapıp tekrar giriş yapınız. İsminizin yanında (0-0) yazdığından itibaren turnuvaya hazırsınız demektir. Sistem müsabakaları otomatik olarak başlatır. Başlatmazsa ana ekranda isminizin bulunduğu masaya tıklayarak müsabakaya başlayabilirsiniz. İlk müsabakayı kazansanız da kaybeyseniz de sistemden çıkış yapmayınız. Bütün masalar ilk seti bitirince toplu olarak 2.sete geçilir. Bu şekilde 6 set maç yapılır. Tüm 6 maçınızı da tamamlayınız.
- 8.3 Her katılan kişi, sistemden [suhutilkokul](#)'u veya [suhutortalise](#) eklemek zorundadır.
- 8.4 Turnuva sadece Şuhut ilçesindeki öğrencilere aittir.
- 8.5 Turnuva tam zamanında başlar ve geç kalan oyuncu, hiçbir şekilde oyuna dâhil edilemez, oyun otomatik kapanır. Playok.com'a üye olamayan ve Googleformu 14/06/2021 tarihinden önce doldurmamayan hiçbir yarışmacı hak iddia edemez.
- 8.6 Turnuva başlar başlamaz oyun oynanır ve hamle sırası kimdeyse zamanında hamle yapmak zorundadır.
- 8.7 İnternet bağlantınız kontrol ederek turnuvalara katılınız. Bağlantı kesilmesi durumunda sistem size yenilgi verecektir. Bilgisayardan katılmanız daha iyi olacaktır.
- 8.8 Turnuvaya katılan tüm sporcular bu yönergeyi okumuş ve kabul etmiş sayılır.

## İLÇE TURNUVA KOMİSYONU

**Hüseyin EROĞLU (İlçe M.E.Müdürü)**  
**M.Kemal AVŞAR (Şube Müdürü)**  
**Serdal PALTACI (Öğretmen)**  
**Necati KILINÇARSLAN(Öğretmen)**  
**Funda TINAS CİN (Öğretmen)**  
**Okan KOÇAKOĞLU (Öğretmen)**  
**Bilge DÖNMEZ (Öğretmen)**

## TURNUVAYI YÜRÜTECEK KURUMLAR

- Şuhut Kaymakamlığı
- Şuhut Belediyesi
- Şuhut İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

## ÖDÜLLENDİRME

### İlçe finallerinde;

1. Çeyrek Altın-Madalya
2. Gram Altın-Madalya
3. Yarım Gram Altın-Madalya
4. Zeka Oyunu-Madalya

## TURNUVA TARİHİ VE YERİ

### 1. Online Yarışma Tarih ve Saatleri

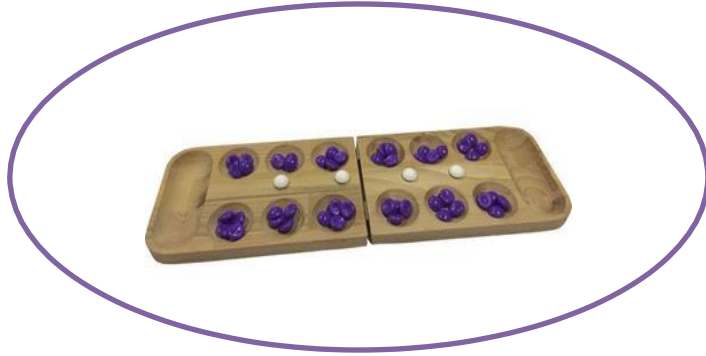
- \*\*15 Haziran 2021 saat 15.00 **İlkokul Dokuz Taş(online-playok.com)**
- \*\*16 Haziran 2021 saat 15.00 **İlkokul Mangala(online-playok.com)**
- \*\*16 Haziran 2021 saat 17.00 **Ortaokul Mangala (online-playok.com)**
- \*\*17 Haziran 2021 saat 17.00 **Ortaokul Satranç (online-playok.com)**

**\*\*2. Online Ön Eleme(Her katagoride İlk 15'e giren öğrenciler)  
21 Haziran 2021 saat 10.30 Kendinyap Atölyesinde online yarışacaklar.**

**\*Turnuva Yeri:** Zafer Anadolu Lisesi 23 Haziran 2021

NOT: Her kategoride ilk 4'e giren öğrencilerin yüz yüze yarışmaları **23 Haziran Çarşamba günü saat 10.30'da Zafer Anadolu Lisesi'nde** yapılacaktır.

## AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI -OYUNLAR VE KURALLARI-



### **MANGALA : Türk Zeka ve Strateji Oyunu**

Mangala Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine kuyusu bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır. Oyuncular 48 taş her bir küçük kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtır. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde (kendi büyük kuyusunda) en fazla taşı biriktirmeye çalışır. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu o seti kazanmış olur.

Oyunda 4 ana temel kural vardır.

**1. TEMEL KURAL:** Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taş alır. Bir adet taş aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taş sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

**2. TEMEL KURAL:** Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2,4,6,8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

**3. TEMEL KURAL:** Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.



**4. TEMEL KURAL:** Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşlarını ilk bitiren oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

**NOT:** Rakibin hazinesine taş atılmaz.

**KAZANIMLARI :** Kurnazlık, Uyanıklık, Önceden görme, Esneklik, Direnme, Sağ görü, Bellek.

## **Dikkat Edilmesi Gereken Kurallar**

- a) Oyuncu kendi kuyusundaki ve rakip kuyudaki taşları herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.
- b) Gözle sayılamayacak kadar çoklu gruplarda; Kuyu çiftleme kuralında oyuncu son taşı koyduktan sonra hakemden taşların sayılmasını talep eder ve kuyudaki taşlar hakem tarafından sayılır.
- c) Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakılır.
- d) Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.
- e) Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup, 2 seti kazanan oyuncu turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiş olur ve her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Berabere bitme durumunda kazanan setlerdeki taş üstünlüğü(A) baz alınacaktır.
- f) Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- g) Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dahilinde bir hamle yapmadığında durum rakip oyuncu tarafından hakeme bildirilir ve hamlede olan oyuncu hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.
- h) Hakem oyun için zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı kullanıldığı takdirde süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar sayılır. Süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar 24 ya da daha fazla ise oyun berabere, daha az ise kayıp verilir.



## SATRANÇ

Satranç oynayabilmek için, 8×8 boyutunda siyah beyaz kareli bir zemin, 32 satranç taşı ve 2 oyuncu gereklidir. Bunu bir savaşa benzetebiliriz. Her iki oyuncu da birer komutandır ve 16'şar askerleri vardır. Bunları savaştırırlar.

Satranç Turnuvası İsviçre Sistemi usulü olacaktır.

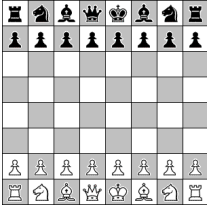
Bu oyunda temel olan kavramı satranç taşlarını tanımak olarak söyleyebiliriz. Satrançta her iki oyuncunun 8'er piyonu, 2'şer kale, at ve fili, 1'er tane de vezir ve şahı vardır. Bunların hepsini tanımlayan birer simge bulunur:

- **Şah**, tepesinde haç işareti olan uzun boylu taştır. 1 beyazda, 1 siyahta vardır
- **Vezir**, tepesinde taç şekli olan uzun boylu taştır. 1 beyazda, 1 siyahta vardır.
- **Fil**, tepesi sivri orta boylu taştır. 2 beyazda, 2 siyahta vardır.
- **At**, at kafası şeklindeki orta boylu taştır. 2 beyazda, 2 siyahta vardır.
- **Kale**, tepesi kale duvarına benzer olan taştır. 2 beyazda, 2 siyahta vardır.
- **Piyon**, en sıradan görünen, tepesi yuvarlak küçük taştır. 8 beyazda, 8 siyahta vardır.

### Satranç Dizilimi



Karenin köşelerine kaleleri yerleştiririz. Kalelerin yanında atlar olur, atların yanında filler. Bunları simetrik bir şekilde dizdiğimizde ortada iki boş kare kalacaktır. Bu karelere de vezir ve şah gelir. Burada dikkat edilmesi gereken ve sürekli karıştırılan satranç kuralları var: "**Beyaz vezir beyaz kareye, siyah vezir siyah kareye**" ve "**Her iki oyuncu da zemine baktığında sağ alt köşe beyaz kare olmalıdır.**" kuralları. Bu satranç kuralları dikkate alındığında kale-at-fil vezir-şah-fil-at-kale şeklinde 8'li bir sıra oluşmuş olacaktır. Bu sıranın önündeki 8 kareye de piyonları koyarız. Piyonları arkadaki bu taşların fedaisi olarak görebiliriz. Tüm taşlar dizildiğinde oyun başlamaya hazırdır.



### Satranç Kuralları

Taşlar siyah-beyaz olarak ayrılır. Oyuna beyaz taraf başlar.

Taşların kendine özgü belli hareketleri vardır. Zemin üzerinde kafalarına göre hareket edemezler. Ama bu hareketleri yaparken de diğer taşların üzerinden atlayamazlar.

Önlerine çıkan taşları yerlerse, o taşın yerinde kalırlar ve sıra rakibe geçer. Önlerindeki taş rakip taşı değilse, kendi taşıysa onun sadece yanına kadar hareket edilebilir. Bu

kuralın tek istisnası vardır, o da **at**. At, taşların üzerinden atlayarak hareket

edebilir. Oyunun amacı, çoğu zaman yanlış bilinir. Amaç, şahı yemek değildir. Amaç şahı tehdit edip onu kaçırsız bırakmaktır. Şah kaçamadığında oyuncusu kaybeder. Ama satrançta şahı yemek diye bir şey yoktur. Şahı tehdit edildiğinde "**şah**" denilir, eğer şah tehdit edildiğinde kaçacak hiçbir karesi kalmayacaksa veya önüne duvar olacak hiçbir taş yoksa bu "**şah-mat**"tır.

### Satranç Taşlarının Hareketleri

Piyon, yalnızca 1 kare öne hareket edebilir. Eğer [hamle](#), piyonun ilk hamlesi olacaksa bu kez 2 kare gidebilir. Piyon, başka bir taşı yiyecekse, sağ veya sol ön çapraz hareket ederek yediği taşın yerini alır. Eğer yiyeceği bir taş yoksa ön çapraz gidemez, sadece öne gider.

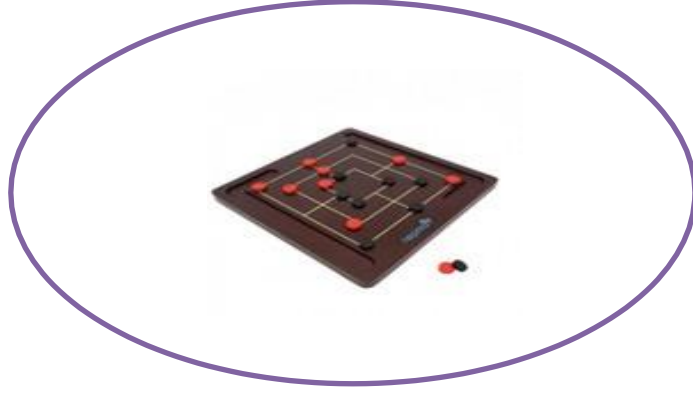
Kale, ön-arka-sağ ve solundaki karelere sınırsız uzaklıkta gider. Tabi önüne bir taş çıkmadığı müddetçe, yukarıda bahsetmiştik.

At, hareketi en zor anlatılan taştır. Çünkü hareketi diğer taşlardan farklıdır, özel bir taştır. At L şeklinde gider. Bu L'yi 3 birim dikey, 2 birim yatay kare oluşturur. Yani at hareket ettiğinde 2 birim yukarı veya aşağı, sonra da 1 birim sağa veya sola gitmiş olur.

**Fil**, çapraz hareket eder. Ön veya arka çaprazlarına gidebilir. Önüne taş çıkmadığı sürece zeminin bir ucundan diğer ucuna kadar gidebilir.

**Vezir**, en çok yere gidebilen taştır. Fil ve kalenin birleşimidir diyebiliriz. Sağ-sol-ön-arka ve çaprazlarına gidebilir. Bu yüzden çok değerlidir.

**Şah**, en hantal taştır. Sadece 1 birim hareket eder. Ama o da vezir gibi her yönüne hareket edebilir. Her taş, şahı korur. Zaten söylemiştik, oyunun amacı şahı korumak ve karşı şahı savunmasız bırakmaktır.



## **9 TAŞ OYUNU**

### **9 TAŞ OYUNUNUN AMACI:**

Oyun tahtasında 3 taşı yan yana getirerek rakibin taşlarını oyun dışına atmak.

### **9 TAŞ OYUNU İÇİNDEKİLER:**

1 tane Oyun Tahtası ve 9 tane farklı bir renk, 9 tane farklı renkte taş olmak üzere toplam 18 taş gelecek

### **9 TAŞ OYUN KURALLARI:**

Dokuztaş oyunu iki kişi ile oynanan bir oyundur.

Oyuna ilk başlayanı belirlemek için kura atışı yapılır.

Kurayı kazanan oyuncu tahtaya ilk taşı koyarak oyuna başlar. Sonra rakip oyuncu tahtaya bir taş koyar. Her iki oyuncu da elindeki 9 taş bitinceye kadar sırasıyla elindeki 9 taş bitinceye kadar taşları oyun tahtası üzerine koyarlar. Bu sırada oyunculardan herhangi biri yatay ya da dikey olarak taşlarını üç taş (buna cüz, düz vb. kelimelerde kullanılır. biz bundan sonra 3 taş diyeceğiz.) yapmışsa rakibinin bir taşını tahtadan alır ve oyun dışı bırakır. Rakibin 3 taşı varsa üçlü bozulmaz. Üçlü olmayanlardan birisini alınır. Ancak 3 taş yapılmış olanlardan başka taş yoksa üçlüyü bozarak bir taş alır. Çapraz 3 taş yapılamaz.

Oyuncular ellerindeki 9 taşı da oyun tahtasına bırakmaları gerekmektedir. Aksi taktirde tahtada hiç bir taşı yerinden oynatamazlar. Yani hamle yapamazlar.

En önemli kurallardan birisi de dokunulan taşın oynanması kuralıdır.

Oyuncular yaptıkları 3 taşı ileri – geri yaparak tekrar 3 taş yapabilir ve rakibin bir taşını diskalifiye edebilirler .Oyununun oynanma süresi en fazla 20 dakikadır. Bir oyuncuya 3 dakika içinde hamle yapma hakkı verilmiştir. 3 dakika içinde hamle yapmamışsa hamle sırasını kaybeder, hamle sırası doğal olarak rakibe geçer. 20 dakika sonunda oyun hala bitmemiş ise oyun tahtasındaki taşlar sayılır. Tahta üzerinde taş sayısı fazla olan oyuncu maçı kazanır. Eşitlik olmuş ise yeniden başlatılır. 9 taş yaparak ilk taşı tahtadan alan oyuncu maçı kazanmış olur. Eğer taş yeme olayı olmadı ise 10 dakika sonunda kazananı kura atışı belirlenir.

Oyun tahtasında üçtaş kaldı ise o oyuncu taşlarını istediği gibi hareket ettirir. Yani sağına yada soluna gitmek zorunda değildir. tahtada boş olan herhangi bir noktaya taşını taşıyabilir.

Oyunun Süreler içerisinde bitmesi için tahtada bir oyuncunun 2 taşının kalması gerekir. Yani Tahtada 2 taşı kalan oyuncu kaybetmiş olur.

**KAZANIMLARI:** Hafızayı geliştirir , konsantrasyonu artırır, strateji geliştirmenize yardımcı olur, düşünme becerisi kazandırır.

Oyun 3 set üzerinden oynanacaktır. 3 setin ikisini alan oyunu kazanır. Oyun eleme usulü olacaktır.

ŞUHUT  
İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ  
2. GELENEKSEL AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI  
BAŞVURU FORMU

ADI VE SOYADI:

DOĞUM TARİHİ:

BABA ADI:

OKUDUĞU OKUL:

TURNUVADA KATILACAĞI OYUN :

MANGALA

SATRANÇ

9 TAŞ OYUNU

Not: Bir oyuncu 1 oyun tercih ederek turnuvaya başvurabilir.

ADRES:

..... MÜDÜRLÜĞÜNE

Kızım/Oğlum ..... Şuhut Milli Eğitim Müdürlüğünce düzenlenecek olan 2. Gelenksel Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasına katılmasında herhangi bir sakınca olmayıp, turnuvaya katılmasına izin veriyorum.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

Tarih:...../...../2021

Veli:

.....

İmza